

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第1部門第2区分  
 【発行日】平成28年9月8日(2016.9.8)

【公開番号】特開2016-112286(P2016-112286A)  
 【公開日】平成28年6月23日(2016.6.23)  
 【年通号数】公開・登録公報2016-038  
 【出願番号】特願2014-254984(P2014-254984)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年7月22日(2016.7.22)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動領域への遊技媒体の進入に基づいて可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

所定の上限数を限度に未だ開始していない可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留情報に対応した保留表示を保留表示部に表示する保留表示手段と、

保留表示に応じた特別画像を所定領域に表示する特別画像表示手段と、

可変表示の実行中に、前記特別画像の表示態様を変化させるときと、前記特別画像の表示態様を変化させないときとにおいて共通で実行される共通演出と、当該共通演出を実行した後に前記特別画像の表示態様を変化させる成功演出または前記特別画像の表示態様を変化させない失敗演出とを実行可能な演出実行手段と、

前記始動領域への遊技媒体の進入頻度が異なる低進入状態と高進入状態とに制御可能な進入状態制御手段とを備え、

可変表示の実行中における複数タイミングのうち、いずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合が異なり、

前記保留表示手段は、前記保留表示部において前記保留記憶手段が前記保留情報を前記所定の上限数まで記憶可能であることを示唆し、前記低進入状態と前記高進入状態とで態様を異ならせて前記保留表示部を表示する、遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 始動領域(例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口等)への遊技媒体の進入に基づいて可変表示(たとえば、特別図柄や飾り図柄などの可変表示)を実行し、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態等)に制御可能な遊技機(例えば、遊

技機 1 など) であって、

所定の上限数を限度に未だ開始していない可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段(例えば、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B、第 1 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A、第 2 始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 B 等)と、

前記保留情報に対応した保留表示を保留表示部に表示する保留表示手段(例えば、ステップ S 1 6 2 の第 1 保留追加処理において第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L に保留表示を追加する処理や、ステップ S 1 6 5 の第 2 保留追加処理において第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R に保留表示を追加する処理など)と、

保留表示に応じた特別画像(例えば、当該可変表示に対応する保留表示を所定のアクティブ表示エリア A H A に移動させたアクティブ表示、または、当該可変表示に対応するアクティブ表示に応じた情報を表す特別画像など)を所定領域(例えば、アクティブ表示エリア A H A は、例えば画像表示装置 5 の中央下部に設けられる。このアクティブ表示エリア A H A には、少なくともアクティブ表示 A H が表示され、当該アクティブ表示 A H の他にこのアクティブ表示 A H を囲うアクティブ表示枠 A H W やアクティブ表示枠 A H W を含む所定の範囲を含む領域など)に表示する特別画像表示手段と、

可変表示の実行中に、前記特別画像の表示態様を変化させるときと、前記特別画像の表示態様を変化させないときにおいて共通で実行される共通演出(例えば、第 1 系統変化演出において、図形群 Y 1 がアクティブ表示に衝突する前までの演出や、第 2 系統変化演出において、矢 Y 2 がアクティブ表示を囲うアクティブ表示枠に衝突するまでの演出など)と、当該共通演出を実行した後に前記特別画像の表示態様を変化させる成功演出(例えば、第 1 系統変化演出において、アクティブ表示に図形群 Y 1 のいずれかの形状「星」の図形が衝突して星の表示態様に変化する演出や、第 2 系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢 Y 2 が衝突してアクティブ表示枠の線の太さが変化する演出や、これらの第 1 系統変化演出と第 2 系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示やアクティブ表示枠などの表示態様を変化させる演出など)または前記特別画像の表示態様を変化させない失敗演出(例えば、第 1 系統変化演出において、アクティブ表示に図形群 Y 1 のいずれかの形状「星」の図形が衝突する前に消滅してアクティブ表示の表示態様を変化させない演出や、第 2 系統変化演出において、アクティブ表示枠に矢 Y 2 が衝突する前に矢 Y 2 が消滅して、アクティブ表示枠の線の太さが変化させない演出や、これらの第 1 系統変化演出と第 2 系統変化演出とを両方実行してアクティブ表示またはアクティブ表示枠の一方または両方の表示態様を変化させない演出など)とを実行可能な演出実行手段と、

前記始動領域への遊技媒体の進入頻度が異なる低進入状態(例えば、低ベース状態)と高進入状態(例えば、高ベース状態)とに制御可能な進入状態制御手段とを備え、

可変表示の実行中における複数タイミングのうち、いずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに応じて、前記成功演出を実行する割合が異なり、

前記保留表示手段は、前記保留表示部において前記保留記憶手段が前記保留情報を前記所定の上限数まで記憶可能であることを示唆し(たとえば、図 4 0 (A) で示すように、第 1 始動入賞記憶表示エリア 5 H L および第 2 始動入賞記憶表示エリア 5 H R は、それぞれ、保留台座 D 1 , D 2 を 4 つ予め表示している保留台座領域 5 D を含んでもよいし、4 つ分の保留表示 H を表示可能なスペースが用意された領域であってもよい。)、前記低進入状態と前記高進入状態とで態様を異ならせて前記保留表示部を表示する(たとえば、図 4 0 (A) で示すように、低ベース状態においては保留台座 D 1 , D 2 を表示するが、図 4 0 (B) で示すように、高ベース状態においては保留台座を表示しない。保留台座の表示態様を低ベース状態と高ベース状態とで異ならせるようにしてもよい。)

【**手続補正 3**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0 0 0 8

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

## 【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、遊技機は、当該可変表示に対応する保留表示に応じた特別画像の表示態様を変化するかを煽る共通演出の実行タイミングに注目させることができる。また、遊技機は、実行タイミングに注目させることにより、遊技者の期待感を向上させることができる。

## 【 手 続 補 正 4 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 9

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 0 9 】

( 2 ) 上 記 ( 1 ) の 遊 技 機 に お い て 、

前記保留表示手段は、前記所定の上限数の前記保留表示を表示させた場合のそれぞれの前記保留表示に対応する前記所定の上限数の上限示唆表示を、前記保留表示部に表示する(たとえば、図40(A)で示すように、低ベース状態においては4つの保留台座D1, D2を表示する。 )。